ДРЕВО

(Основанная на FUDGE система правил)

Ядро системы

От автора:

«Древо» является упрощённой модификацией FUDGE — свободной системы правил Стеффана О`Салливана, выпущенной под лицензией OGL. В ходе работы над «Древом» был использован перевод FUDGE на русский язык, выполненный Денисом Рубцовым и оригинальный текст правил 1995 года, взятый с сайта http://www.fudgerpg.com/.

Все изложенные здесь правила (как основа, взятая из FUDGE, так и мои наработки) публикуются под лицензией OGL.

Оглавление.

1.1 Создание персонажа. Качества.

1.2. Создание персонажа. Навыки.

1.3. Создание персонажа. Таланты.

1.4. Создание персонажа. Недостатки.

1.5. Создание персонажа. Способы создания.

1.6. Создание персонажа. Нелюди.

2. Развитие персонажа.

3.1. Проверки. Система бросков.

3.2. Односторонние проверки.

3.3. Встречные (соревновательные) проверки.

3.4. Выбор навыка или качества.

3.5. Критические броски.

4. Модификаторы.

5. Судьба.

6. Здоровье.

7.1 Бой. Общие принципы.

7.2. Стандартные действия в бою.

7.3. Нападение на беззащитного.

7.4. Бой. Нюансы.

7.5. Нестандартные действия в бою.

7.6. Нанесение повреждений.

7.7. Урон от оружия.

7.8. Использование щитов.

7.9. Использование доспехов.

7.10. Тактические аспекты боя.

8. Волшебство, псионика, медицина, ремёсла и прочее, здесь не рассмотренное.

1.1 Создание персонажа. Качества.

Персонаж в системе «Древо» обладает двумя основными качествами:

1. Тело. Это качество характеризует все физические возможности персонажа: его силу, выносливость, ловкость, сопротивляемость болезням и ядам, скорость передвижения и т.д.

2. Душа. Это качество характеризует все психические возможности персонажа: его ум, интуицию, внимательность, силу воли и т.п.

При желании для большей детализации возможно сочетать в листе персонажа «Тело» и «Душу» с другими качествами («Сила», «Ловкость», «Скорость», «Ум» и т.д.), если нужно подчеркнуть какие-либо особенности персонажа (к примеру, если он выделяется физической силой, в листе указываются три качества — «Тело», «Душа» и «Сила»; при этом значение «Силы» отличается от значения «Тела», а под «Телом» подразумеваются все остальные (кроме силы) физические характеристики персонажа).

Значения качеств выражаются положительными либо отрицательными числами, а также (для лучшего понимания) — словами. Шкала значений выглядит следующим образом:

Таблица 1.

Числовое значение	Пояснение
3	Превосходно
2	Отлично
1	Хорошо
0	Средне
-1	Ниже среднего

-2	Плохо
-3	Ужасно

Под влиянием различных факторов значения качеств могут подняться выше и опуститься ниже указанных в таблице значений.

1.2. Создание персонажа. Навыки.

Навыки — это умения персонажа в самых разных областях жизни. Число их ограничено только фантазией ведущего и игроков, какие именно навыки используются в игре — зависит от конкретного сеттинга / модуля. Подобно качествам, навыки для большей детализации можно дробить на более мелкие (скажем, навык «Драка» можно разделить на «Бой без оружия», «Владение клинковым оружием», «Владение топорами», «Щиты» и т.д. и т.п.).

Значения навыков выражаются положительными либо отрицательными числами, а также (для лучшего понимания) — словами. Шкала значений выглядит так же, как и шкала значений качеств, под влиянием различных факторов значения навыков тоже могут выйти за пределы этой шкалы.

Навыки могут быть обычными (доступными любому человеку) и трудными (требующими специального обучения). Любой человек может драться, стрелять из несложного в обращении оружия, бегать, попытаться выплыть, будучи брошенным в воду, и т.д., но, к примеру, для того, чтобы говорить на иностранном языке или лечить людей требуется специальное обучение.

Если в листе персонажа не прописан обычный навык, считается, что он у него есть и его значение равно -2 (Плохо).

Если в листе персонажа не прописан трудный навык, то он у него отсутствует и персонаж не может совершать действия, связанные с этим навыком.

Ниже приводится (в качестве примера) список базовых навыков, которые подойдут для использования во многих модулях / сеттингах:

Таблица 2.

Название	**Пояснение**
Драка	Бой холодным оружием и без оружия, использование щитов.
Стрельба	Использование огнестрельного оружия, луков, арбалетов и т.п.
Метание	Броски оружия и предметов (дротиков, ножей, камней и т.д.) в цель.
Уклонение	Умение уворачиваться от ударов, выстрелов и т.п.
Плавание	Умение плавать.
Лазание	Лазание по скалам, деревьям, стенам и

	т.д.
Маскировка	Умение спрятаться самому либо спрятать кого-либо / что-либо.
Воровство	Умение незаметно стащить что-либо.
Взлом	Умение взламывать замки при помощи отмычек или иных подручных средств.
Красноречие	Умение убедить собеседника.

1.3. Создание персонажа. Таланты.

Талант — положительное качество, не измеряемое по шкале значений. Оно либо есть, либо его нет. Число талантов ограничено только фантазией ведущего и игроков, конкретный список зависит от сеттинга / модуля. Примеры талантов: «Ночное зрение» (способность видеть в темноте), «Колдовство» (способность к волшебству) и т.д. Если талант не вписан в лист персонажа, персонаж им не обладает.

1.4. Создание персонажа. Недостатки.

Недостаток — это отрицательное качество, осложняющее жизнь персонажа. Недостатки не измеряются по шкале значений, если они не вписаны в лист персонажа, персонаж ими не обладает. Примеры недостатков — «Глухота», «Пьянство» (склонность к пьянству) и т.д. Число недостатков ограничено только фантазией ведущего и игроков, конкретный список зависит от сеттинга / модуля.

1.5. Создание персонажа. Способы создания.

Существует ряд способов создания персонажа (выбор зависит от договорённости игроков и ведущего, а также от специфики модуля / сеттинга).

1. Ведущий предоставляет игрокам готовых персонажей с заранее прописанными характеристиками (качествами, навыками, талантами и недостатками) и снаряжением.

2. Игрок словесно описывает своего персонажа, а на основании его описания ведущий определяет его характеристики и снаряжение.

3. Игрок самостоятельно прописывает характеристики своему персонажу, распределяя между ними некоторое количество баллов, предоставляемое ведущим. Начальное снаряжение определяет сам по согласованию с ведущим. Этот способ требует некоторых пояснений:

Качества «Тело» и «Душа» у персонажа по умолчанию равны 0. Игрок обычно получает 1 балл, чтобы поднять значение одного из этих качеств до 1 (ведущий может увеличить или уменьшить это количество — в зависимости от уровня сложности игры). При желании он может поднимать качество выше, но при этом параллельно опускать другое на то же количество единиц. Поднимать качество выше 3 / и опускать ниже -3 при этом нельзя. Для большей детализации игрок может выделять внутри «Тела» и «Души» другие качества.

При этом поднятие такого одного такого качества на единицу будет стоить ему опускания другого качества (по его выбору) на единицу. К примеру, у персонажа игрока Тело =1, Душа = 0. Он хочет выделить качество Сила. Сила у него = 1 («Тело» подразумевает все физические качества персонажа). Чтобы Сила была = 2 игрок должен выбрать ещё одно качество и опустить его на единицу. Допустим, он выбирает Ум — тогда уровень Ума у него будет -1 (Душа = 0, 0 -1 = -1). Если он выберет Ловкость, то Ловкость будет = 0 (Сила = 1, 1 -1 = 0).

На распределение между выбранными игроком навыками ведущий тоже выделяет определённое количество баллов. Значение навыка по умолчанию = -2. Стоимость (в баллах) поднятия его уровня на 1 единицу зависит от того, насколько универсален этот навык. К примеру, навык «Драка» включает в себя владение всеми видами оружия ближнего боя,умение драться без оружия и использование щита — и, следовательно, поднятие его уровня должно стоить дорого. Поднятие уровня специфических навыков внутри него («Владение мечом», «Щиты», «Бой без оружия» и т.п.) должно стоить намного меньше. Когда закончатся баллы игрок может поднимать уровень одних навыков за счёт опускания уровня других (при этом должна учитываться степень универсальности навыков). Поднимать навык выше 3 иопускать ниже -3 нельзя.

Возможно использование других способов создания персонажа — всё зависит от фантазии и договорённости ведущего и игроков.

1.6. Создание персонажа. Нелюди.

Если персонаж — не человек, то его характеристики, естественно, могут отличаться от человеческих (специфика прописывается в описаниях модуля / сеттинга). Соотнесение числовых значений и словесных описаний из таблицы выше («0» — средне, «-1» — ниже среднего и т.д.) приведено для персонажей-людей. Очевидно, к примеру, что даже слабый (по меркам своего вида) великан намного сильнее обычного человека и поэтому значение его качества «Сила» должно быть не «-2», а как минимум «2», а то и выше.

2. Развитие персонажа.

Во время игры числовое значение качеств и навыков персонажа может изменяться — повышаться или же понижаться (в результате соответствующих игровых событий). Эти изменения могут быть постоянными или же временными. Он может приобретать и утрачивать любые **черты** — качества, навыки, таланты и недостатки.

Никакого механического набора абстрактных «очков опыта» с последующим распределением бонусов по характеристикам персонажа в системе «Древо» не существует. Может подниматься только уровень тех качеств и навыков, которые реально используются. Конкретика отдаётся на усмотрение ведущего.

Пути развития:

1. Опыт. Персонаж может приобретать опыт, используя на практике свои **черты**, и таким образом повышать их уровень (в случае с качествами и навыками) и приобретать новые **черты**. Числовое значение качеств и навыков увеличивает ведущий по своему усмотрению (то есть решает, увеличивать или нет, и если да — то насколько) за успешные действия персонажа, приобретение новых **черт** также отдаётся на откуп ведущему. Если одними и теми же персонажами предполагается играть в нескольких разных модулях, ведущему рекомендуется учитывать их опыт после окончания модуля, оценивая их действия. Если персонажи будут участвовать только в одном модуле — ведущему рекомендуется делать это в ходе игры.

2. *Обучение и самообучение*. В ходе игры персонаж может учиться у других персонажей либо тренироваться самостоятельно, таким образом увеличивая числовое значение своих качеств и навыков и приобретая новые **черты**. Это требует больших затрат времени. Ведущий определяет эффект от таких действий по своему усмотрению.

3.1. Проверки. Система бросков.

Основной бросок в FUDGE — бросок четырёх особых шестигранных кубиков, у которых две стороны красные, две зелёные и две неокрашены (4dF). Соответственно красные это «–1», зелёные «+1», а неокрашенные «0». Сумма броска даёт число от –4 до +4. Если нет специальных кубиков, их можно заменить обычными шестигранными (d6), при этом «1» или «2» это «-1», «3» или «4» — «0», а «5» или «6» — «+1».

3.2. Односторонние проверки.

В ходе игры периодически возникают ситуации, в которых требуется проверить успешность того или иного действия персонажа. За исключением случаев, жёстко регулируемых правилами (к примеру, в бою), которые будут рассматриваться отдельно, проверки назначает ведущий по своему усмотрению. Разумеется, проверки делаются не на каждом шагу, но лишь в значимых ситуациях.

Проверка выполняется следующим образом. Ведущий, взвесив всё, что ему известно, назначает Сложность задачи. Она выражается положительным или отрицательным числом, а также — словами:

Таблица 3.

Числовое значение	Пояснение
3	Очень сложно
2	Сложно
1	Выше среднего
0	Средне
-1	Ниже среднего
-2	Легко
-3	Очень легко

В некоторых случаях Сложность задачи может выходить за пределы этой шкалы.

Игрок, бросив 4dF, складывает значение броска со значением навыка или качества своего персонажа, который требуется ему для решения этой задачи. Результат называется Успехом действия. Если Успех больше или равен Сложности задачи — действие успешно, если меньше — нет.

Действия персонажей могут иметь градацию успеха и / или неудачи (заранее прописанную в правилах или же определяемую ведущим по своему усмотрению). К примеру, неудачная попытка лечения может привести к ухудшению здоровья или смерти пациента и т.д. Числовое значение результата проверки, таким образом, может определять не только, выполнил или не выполнил персонаж то или иное действие, но и насколько успешной или безуспешной была его попытка *(см. Таблицу 1)*.

3.3. Встречные (соревновательные) проверки.

Бывают ситуации, в которых действия персонажей противостоят друг другу (один догоняет другого, один пытается спрятаться, а второй — отыскать его и т.д.). В этом случае ведущий назначает встречную проверку. Сравниваются суммы броска 4dF и используемого навыка либо качества; тот, чей результат выше, — победил, и его действие успешно. Еслирезультаты равны и конфликт интересов не исчерпан, действия могут продолжиться — в этом случае делается повторная проверка для выявления победителя. К примеру, если у догоняющего и убегающего результаты равны — убегающий не смог оторваться от преследователя, но и преследователю не удалось его догнать и погоня может продолжиться, если один из участников не решит её прекратить.

Если во встречной проверке с разных сторон участвует разное количество персонажей (к примеру, один персонаж убегает от троих), каждый участник делает один бросок 4dF. Потом сравниваются результаты.

3.4. Выбор навыка или качества.

Навык или качество выбираются сообразно ситуации. Если в ситуации может использоваться как навык, так и качество, то в ходе любых проверок (и встречных и односторонних) навыки предпочитаются качествам. Качества используются лишь в том случае, если соответствующие навыки в конкретном модуле / сеттинге отсутствуют.

В свою очередь, если у персонажа есть два навыка которые соотносятся между собой как часть и целое — предпочтение отдаётся части. К примеру, если у персонажа есть навык «Драка» и отдельно — навык «Щиты», то при защите с помощью щита учитывается навык «Щиты».

3.5. Критические броски.

При любых проверках у персонажа может быть критический успех или критический провал.

Если при броске 4dF выпадает «+4» — это критический успех. Действие персонажа автоматически считается максимально успешным, вне зависимости от Сложности задачи и значения его навыка или качества. При этом персонаж может получить какие-либо дополнительные «плюшки» (что именно происходит и происходит ли вообще — решаетведущий).

Если при броске 4dF выпадает «-4» — это критический провал. Действие персонажа автоматически считается совершенно безуспешным, вне зависимости от Сложности задачи и значения его навыка или качества. Персонаж может пострадать в результате этого своего действия (что именно происходит и происходит ли вообще — решает ведущий).

При встречных проверках критический успех персонажа аннулируется критическим успехом противника, а критический провал — критическим провалом. В этом случае проводится обычный арифметический подсчёт результата.

4. Модификаторы.

Модификаторы — это всё, что влияет на успешность действий персонажа. Модификатор имеет числовое значение (положительное или отрицательное) и складывается с результатом проверки.

Модификаторы бывают следующих видов:

1. Модификаторы состояния персонажа — ранения, голод, жажда, болезни, отравления, отсутствие сна, сильная усталость и т.п. влияют на успешность его действий. Конечно же, возможны и игровые воздействия на персонажа, которые будут увеличивать результаты его проверок. Обычно модификаторы состояния определяются ведущим, но некоторые из них прописаны в правилах.

2. Модификаторы предметов. Оружие даёт преимущество в бою с безоружным человеком (а иногда — и с вооружённым другим оружием), взобраться на скалу с альпинистским снаряжением легче, чем без него и т.д. и т.п. Модификаторы предметов определяются их игромеханическим описанием в модуле / сеттинге.

3. Модификаторы ситуации. Успешность выстрела зависит от освещённости, дистанции, с которой он производится, подвижности или неподвижности мишени и её размеров, позиции, занимаемой стрелком и целью и т.д.; в ближнем бою человек, стоящий на вершине холма, имеет преимущество над противником, находящимся внизу… Примеров можно привести множество. Обычно модификаторы ситуации определяются ведущим, хотя некоторые из них прописаны в правилах.

5. Судьба.

Благосклонность к персонажу покровительствующих ему сил. Очки Судьбы расходуются игроком в определённых ситуациях для спасения своего персонажа или улучшения результативности его действий. Начальное количество очков Судьбы устанавливается ведущим (рекомендовано количество от одного до пяти). Восполняются они по усмотрению ведущего — в зависимости от поведения персонажа.

1. Игрок может потратить одно очко Судьбы чтобы с максимальным (критическим) успехом пройти одностороннюю проверку (он должен объявить об этом до броска кубиков).

2. После броска кубиков игрок может потратить одно очко Судьбы, чтобы поднять или опустить результат этого броска на одну единицу (два — на две и т.д.).

3. При встречной проверке игрок может потратить одно очко Судьбы для того, чтобы сразу получить результат «+4» (то есть критический успех), не бросая 4dF. Об этом он должен объявить до броска кубиков.

4. Игрок может потратить одно очко Судьбы для того, чтобы снизить на один уровень полученный его персонажем урон (см. ниже раздел «Здоровье») — он должен объявить об этом сразу же после получения повреждения. Чтобы снизить урон на большее число уровней потребуется большее число очков — замена Лёгкой раны на Царапину стоит одно очко Судьбы, а замена Тяжелой раны — три очка.

5. Очки Судьбы могут расходоваться игроком (по согласованию с ведущим) чтобы получить в ходе игры благоприятное для его персонажа стечение обстоятельств в той или иной ситуации.

Ведущий может, по своему усмотрению, изменить перечисленные выше правила использования очков Судьбы (к примеру, запретить использовать очки Судьбы при встречной проверке во время боя), разрешить применять только некоторые из этих правил или совсем убрать очки Судьбы из игры. Об этом он должен объявить до начала игры.

6. Здоровье.

Характеристики «Жизнь» (а также Hit Points, Life Points и т.п.) в системе «Древо» нет. Если персонаж страдает от голода, холода, болезней, ядов и т.п. — это отмечается в листе персонажа. То же самое касается и получаемых им ранений. Персонаж может получить повреждения следующих видов:

Таблица 4.

Название	**Описание**
Царапина	Ушиб, синяк, порез и т.д. Никак не влияет на результативность действий персонажа.
Лёгкая рана	Легкораненый персонаж получает модификатор «-1» ко всем проверкам.
Ранение	У раненого модификатор «-2» ко всем

	проверкам.
Тяжёлая рана	Тяжелораненый персонаж не может ничего делать, может только лежать и стонать. Его можно добить, нанеся ему любое повреждение уровнем выше Царапины.
Смерть	Мгновенная смерть либо состояние при смерти (потеря сознания, хотя сердце ещё бьётся) — по усмотрению ведущего.

По мере накопления более лёгких повреждений они переходят в более тяжёлые. Четыре царапины становятся лёгкой раной, две лёгких раны — ранением, два ранения — тяжёлой раной. Модификаторы от ранений не складываются — то есть, штраф к проверкам у персонажа с Ранением, получившего Лёгкую рану (или четыре Царапины), будет по-прежнему «-2», а не «-3», но вторая полученная им Лёгкая рана (или ещё четыре Царапины) будет означать второе Ранение — и он перейдёт в состояние тяжелораненого.

После боя разные повреждения ведут себя по-разному:

Царапины со временем (обычно через несколько дней) проходят сами и не требуют обязательного медицинского вмешательства.

Лёгкая рана требует простой перевязки и со временем (приблизительно через неделю) проходит сама. Если не перевязать — может через некоторое время перейти в Ранение.

Ранение требует более серьёзного медицинского вмешательства (хотя бы лечения травами). Если его не лечить или просто перевязать, то приблизительно через неделю Ранение может либо перейти в Тяжелую рану либо частично зажить и превратиться в Лёгкую рану.

Тяжёлая рана требует обязательного длительного (значительно больше недели) лечения, сама по себе не проходит. Если не лечить тяжелораненого, то через некоторое время он может умереть.

Сроки лечения ран зависят не только от типа раны, но и от оружия, которым рана нанесена.

Модификаторы от ранений действуют до тех пор, пока ранение не будет полностью вылечено.

7.1 Бой. Общие принципы.

Обычно, бой — это ряд встречных проверок. Если же действия персонажей не противопоставлены друг другу (один из противников игнорирует атаку, тяжело ранен, спит, парализован, и т.п.), то назначаются односторонние проверки (или одна односторонняя проверка — в зависимости от ситуации).

Бой ведётся пошагово (по раундам). Какая сторона ходит первой — в большинстве случаев определяется броском кубиков на инициативу (у кого результат больше, тот и выиграл), хотя встречаются и исключения (к примеру, при неожиданном

нападении из засады). Важно понимать, что пошаговый бой моделирует реальность, в которой действия совершаются одновременно (или почти одновременно).

Раунд — промежуток времени за который все персонажи со всех, участвующих в конфликте, сторон делают один ход.

Ход — отрезок времени когда один из персонажей является действующим лицом (во время хода игрок говорит, какое действие совершает персонаж).

За один ход персонаж обычно может совершить одно действие. Некоторые действия (к примеру, произнесение заклинания, перезарядка некоторых видов оружия, перемещение на относительно большое расстояние и т.п.) могут потребовать нескольких ходов, а в некоторых случаях в один ход может уместиться несколько действий (например, персонаж выхватывает меч и нападает) — конкретика оговаривается в специальных правилах либо определяется ведущим.

Ходы делаются в следующем порядке:

Если в бою участвуют две стороны, первыми делают ходы персонажи стороны, обладающей инициативой (игроки говорят, что эти персонажи делают). Затем — их противники. **Только после этого** происходят проверки (бросаются кубики). Это делается для того, чтобы никто не мог скорректировать действия своего персонажа исходя из результата **одновременного** с ним действия другого персонажа. В следующем раунде первой ходит сторона, проигравшая бросок на инициативу.

Если сторон в конфликте больше двух и все бросали кубики на инициативу — сначала ходит сторона, выигравшая инициативу, потом — занявшая второе место, и т.д. В следующем раунде — обратная последовательность.

Правило критических бросков (см. выше **3.5. Критические броски.**) работает и в бою.

7.2. Стандартные действия в бою.

Ниже перечислены стандартные действия в бою и формулы для определения числового значения их Успеха. Персонаж может:

1. *Сражаться оружием ближнего боя (или без оружия)* — навык «Драка» (или его разновидность, соответствующая типу или виду используемого оружия, или «Бой без оружия» — если оружия нет) + 4dF + модификаторы (если они есть).

2. *Метать оружие в цель* — навык «Метание» (или его разновидность, соответствующая типу или виду используемого оружия) + 4dF + модификаторы.

3. *Стрелять* — навык «Стрельба» (или его разновидность, соответствующая типу или виду используемого оружия) + 4dF + модификаторы.

4. *Защищаться щитом* — навык «Драка» (или навык «Щиты») + 4dF + модификаторы.

5. *Уклоняться от атак* — навык «Уклонение» + 4dF + модификаторы.

Бой может быть либо ближним (противники находятся вплотную друг к другу), либо дистанционным (противники находятся на некотором расстоянии). Персонаж, делающий ход, выбирает действие, которое он совершает, а также — противника (если это действие предполагает выбор противника — ведь игрок может, к примеру, просто объявить, что его персонаж стоит на месте и уклоняется от любых возможных атак).

Сражаться оружием ближнего боя (холодным оружием) и драться без оружия можно, разумеется, только в ближнем бою. Нельзя ударить саблей человека с револьвером, находящегося на расстоянии нескольких десятков метров. Зато, если тот же самый противник пытается выстрелить в упор, ничто не мешает ответить ему ударом сабли.

Все остальные варианты — возможны. Можно стрелять в упор в ближнем бою, можно отвечать ударом на выстрел — если противник находится достаточно близко, можно отвечать выстрелом на выстрел и т.д.

В ближнем бою:

Чтобы определить, кто победил в текущем раунде, проводится встречная проверка. Если Успех действия одного из противников больше Успеха действия другого — он выиграл встречную проверку. Выигравший наносит урон проигравшему, если он использовал холодное оружие или дрался без оружия. При уклонении или защите щитом, урон, естественно не наносится.

Если Успех персонажей равен — ничья, никто не пострадал.

При стрельбе / метании в ближнем бою (в упор), всё происходит аналогично — проводится встречная проверка, даже если противник тоже стреляет или метает оружие в упор (так как в ближнем бою каждый участник имеет возможность помешать выстрелу / броску противника, даже если сам стреляет или метает оружие в него).

В дистанционном бою:

Основной способ защиты от выстрелов и бросков — это уклонение. В некоторых случаях можно использовать щиты и оружие ближнего боя:

— *Щит против огнестрельного оружия*. Большинство щитов не сможет остановить пулю, поэтому от выстрела из огнестрельного оружия, как правило, нельзя защититься при помощи щита. Однако для защиты от стрел, дротиков и т.п. щиты вполне пригодны.

— *Отбивание летящего оружия*. Летящую стрелу, камень из пращи, дротик, нож и т.п. можно отбить при помощи оружия ближнего боя и специфического умения (если оно у персонажа есть — оно может считаться либо отдельным **трудным** навыком либо талантом — в этом случае используется навык «Драка» или его производные; конкретику определяет ведущий или она оговаривается в дополнительных правилах). Отбить пулю, естественно, нельзя.

Победитель, как и в ближнем бою, определяется посредством встречной проверки.

Если же противник в дистанционном бою в ответ на выстрел / бросок тоже совершает выстрел / бросок — вместо встречной проверки назначаются две односторонние проверки, так как противники в этом случае не могут помешать действиям друг друга — см. ниже **7.3. Нападение на беззащитного.**

Выбор действий у персонажа не ограничен стандартными вариантами, приведёнными выше. Подробности — ниже в разделах **7.3. Нападение на беззащитного. 7.5. Нестандартные действия в бою. 7.10. Тактические аспекты боя.**

7.3. Нападение на беззащитного.

— *В ближнем бою*. Если персонаж по каким-либо причинам не может или не хочет сражаться с противником, то противнику назначается односторонняя проверка — обычно со Сложностью «-2» (Легко). Если его Успех больше или равен Сложности задачи — он поразил цель. Если меньше — нет.

— *Дистанционное*. Стрельба (а также — метание оружия) является односторонней проверкой, если цель не видит стрелка (к примеру, при выстреле из засады) или же не может / не хочет защищаться от выстрела по другой причине. Ведущий назначает стрелку Сложность задачи, учитывая ситуацию (и соответствующие ей модификаторы), игрок бросает 4dF и прибавляет к результату броска значение навыка «Стрельба» (или его разновидности, соответствующей типу или виду используемого оружия) и модификаторы (если есть). Если Успех персонажа больше или равен Сложности задачи — он попал в цель. Если меньше — промахнулся.

Обычно (на открытой местности, при хорошем освещении и т.д.) Сложность задачи при дистанционной атаке на близкой дистанции равна «-2» (Легко), на средней дистанции «-1» (Ниже среднего), а на дальней «0» (Средне). Метание на дальнюю дистанцию (в отличие от стрельбы), как правило, невозможно (исключения определяет ведущий или они оговариваются в дополнительных правилах).

7.4. Бой. Нюансы.

— *Сравнение оружия ближнего боя*. Необходимо сравнивать используемое противниками в ближнем бою холодное оружие. Сравнивается наносимый этим оружием урон (МУ — модификаторы урона, у каждого вида оружия свой МУ). Если у одного из персонажей урон от оружия на 2 и более единицы больше — его хуже вооружённый оппонент получает модификатор -1 при сражении с ним оружием ближнего боя (на другие действия оппонента это преимущество не влияет).

— *Бой без оружия против вооружённого противника*. Если безоружный персонаж сражается без оружия с противником, использующим холодное оружие, то безоружный получает модификатор (штраф) «-1», если модификатор урона оружия его противника (МУ) = 1 и штраф «-2», если МУ оружия его противника = «2» и более.

Модификатор урона у персонажа, сражающегося без оружия, равен «-1».

— Ближний бой с несколькими противниками.

Если персонаж в течение одного и того же раунда вынужден противостоять нескольким противникам, он может сражаться одним из двух способов (разумеется, в свой следующий ход он может заменить выбранный им способ на альтернативный):

1. Одновременно со всеми врагами.

Персонаж получает модификатор ситуации «-1» ко всем встречным проверкам за каждого дополнительного противника. Два противника — модификатор «-1», три — модификатор «-2» и т.д.

В этой ситуации персонаж при желании в один и тот же ход может противодействовать своим противникам разными способами — каждому способу соответствует одна встречная проверка. Например, персонаж может уклониться от одной атаки (первая проверка), и принять на щит две другие (вторая проверка). Это правило касается только **стандартных действий** (см. выше **7.2. Стандартные действия в бою.**) — нельзя, к примеру, уворачиваться от одного противника и в то же время пытаться убежать от другого, сражаться с одним из врагов, а атаку второго игнорировать, перезаряжая в это время оружие и т.д.

Сражение оружием ближнего боя и бой без оружия в этой ситуации считаются **одним и тем же** способом противодействия. Нельзя отбиваться от одного врага голыми руками, а второго — бить ножом, персонаж должен выбрать один из этих вариантов.

Если персонаж стреляет или метает оружие — так он может противостоять только одному из противников (невозможно выстрелить в нескольких врагов одновременно), для **других** противников ему нужно выбрать другие действия. Использовать несколько действий за один ход против одного и того же врага (например, сражаться с ним холодным оружием / без оружия и стрелять в него же) — нельзя.

Нанести урон при помощи холодного оружия (или сражаясь без оружия) он может только одному из противников за 1 раунд (по своему выбору из числа тех, кто проиграл ему соответствующую встречную проверку). Если персонаж вместе с этим способом противодействия использует ещё и метательное / стрелковое оружие — тогда он может нанести урон ещё и тому противнику, в которого он стрелял или метал оружие. Сам он может получить урон от каждого из противников.

2. Сосредоточившись на одном из них.

В этом случае модификаторов за дополнительных противников он не получает. Встречная проверка проводится с выбранным им противником, а все остальные им игнорируются. Игнорируемые враги смогут нанести ему урон после успешной односторонней проверки (см. **7.3. Нападение на беззащитного.**).

Существует предел количеству врагов, которые могут одновременно сражаться с одним персонажем в ближнем бою. Обычно это три или четыре противника, хотя

при использовании ими некоторых видов оружия (к примеру, копий) предел может увеличиться до шести — восьми врагов. Если персонаж находится в узком проходе — сражаться с ним одновременно может лишь один или двое. Конкретику во всех этих случаях определяет ведущий.

— *Дистанционный бой с несколькими противниками.*

Если персонаж пытается защититься от дистанционных атак одним из возможных способов, дистанционный бой аналогичен ближнему бою, но количество противников не ограничено ничем (в одного и того же персонажа могут одновременно стрелять / метать оружие пять врагов, десять, двадцать, сто и так далее).

Если же персонаж решает стрелять / метать оружие в ответ — то он выбирает себе цель, всем участникам назначаются односторонние проверки, количество противников на Успех действия персонажа не влияет.

— *Смешанный бой с несколькими противниками.*

Если персонажу в один и тот же раунд одновременно приходится противостоять одному или нескольким противникам в ближнем бою и одному или нескольким противникам в дистанционном бою — всё тоже происходит схожим образом:

Пример: на персонажа в ближнем бою нападают два противника с топорами, а третий — бросает в него дротик, находясь при этом вне зоны ближнего боя. Он пытается отбиться мечом от первых двух противников и уклониться от дротика. Так как противников — трое, он получает модификатор «-2». Проводятся две встречные проверки, подсчёт Успеха его действий ведётся с учётом модификатора.

Если в этой же ситуации персонаж решит отбиваться мечом от противников с топорами, но при этом метнуть нож в метнувшего дротик (а не уклоняться от его атаки) — в ближнем бою (с первыми двумя противниками) он получит модификатор «-1» (за двух противников), а в дистанционном бою будет две односторонних проверки (у него и его противника, бросившего дротик). **Так как персонаж метает нож, одновременно отбиваясь от двух противников (они, естественно, мешают ему), при метании ножа у него сохранится модификатор «-1» (за количество врагов), хотя эта проверка — односторонняя.**

Разумеется, в любой из разновидностей боя никто не может помешать персонажу игнорировать любое количество противников, какое он пожелает, и противостоять остальным противникам. При желании он может игнорировать и всех противников (см. **7.3. Нападение на беззащитного.**).

— *Защита от разных типов стрелкового и метательного оружия*. От одних типов стрелкового и метательного оружия уклониться тяжелее, от других — легче. Обороняющийся получает модификаторы, зависящие от типа оружия, которым он атакован:

Таблица 5.

Оружие	Модификатор обороняющемуся

Малопригодное для метания оружие — дубина, меч и т.п.	+1 к Успеху при защите.
Оружие ближнего боя, относительно удобное для метания — одноручный топор, копьё и т.п.	0
Специально предназначенное для метания оружие — метательный нож, дротик и т.п.	-1 к Успеху при защите.
Луки, арбалеты	— 2 к Успеху при защите.
Огнестрельное оружие	— 3 к Успеху при защите.

При использовании щита / отбивании оружия в полёте (если это возможно) обороняющийся тоже получает модификаторы из этой же таблицы.

Это правило работает только в дистанционном бою. В ближнем бою (при стрельбе / метании в упор) обороняющийся не получает модификаторов из Таблицы 5 — особенности используемого для стрельбы / метания оружия (отражённые в этой Таблице) здесь несущественны из-за крайне малой дистанции.

— *Перезарядка стрелкового оружия*. Перезарядка стрелкового оружия в бою — это игнорирование противника, которое приводит к тому, что перезаряжающий становится легко уязвимой мишенью (см. ниже **7.3. Нападение на беззащитного.**). В таблице ниже указано, какое количество времени требуется на перезарядку разных типов оружия.

Таблица 6.

Тип оружия	**Количество ходов**
Лук (вытащить и наложить стрелу, натянуть тетиву), современное огнестрельное оружие (смена магазина).	1
Праща (вынуть камень и раскрутить), арбалет (вытащить и наложить стрелу, натянуть тетиву).	2
Примитивное огнестрельное оружие (мушкеты и т.п.), револьверы.	3 и более

— *Расход боеприпасов при стрельбе / метании в упор*. В ситуации, когда попытка выстрела / броска в упор не удалась (персонаж проиграл встречную проверку), считается, что проигравший успел совершить свой неудачный выстрел.

— *Встречные проверки при стрельбе и метании. Модификаторы дистанции*. Если при дистанционной атаке проводится встречная проверка (противник пытается защититься от броска / выстрела посредством уклонения или другим возможным способом, а не стреляет / метает оружие в ответ), то дистанция, с которой производится выстрел / бросок, тоже учитывается (как и при односторонних проверках — см. выше **7.3. Нападение на беззащитного.**).

Стреляющий / метающий оружие получает модификатор «+1» к Успеху этого действия, если дистанция близкая, «-1», если дистанция дальняя и не получает модификатора, если дистанция средняя. **Однако, если встречная проверка проводится в ближнем бою при стрельбе / метании в упор, то модификатор дистанции не учитывается** (близость дистанции компенсируется тем, что противнику в ближнем бою противодействовать стрельбе / броску намного легче, чем в дистанционном).

— Использование оружия в обеих руках (двух клинков, меча и топора, двух пистолетов, сабли и пистолета и т.п.).

Две единицы холодного оружия (два клинка и т.п.) дают модификатор +1 при **встречных проверках в ближнем бою** если персонаж сражается оружием ближнего боя или пытается метнуть оружие в ближнем бою. Если проверка односторонняя (нападение на игнорирующего его противника) — модификатор он не получает. Удар он наносит оружием в одной из рук по своему выбору (либо метает оружие в одной из рук). Когда сравнивается МУ холодного оружия (см. выше — *Сравнение оружия ближнего боя*) у него учитывается наивысший МУ из двух.

Холодное оружие + огнестрельное оружие даёт модификатор +1 при **встречных проверках в ближнем бою** если персонаж сражается оружием ближнего боя или пытается выстрелить / метнуть оружие в ближнем бою. Если проверка односторонняя, персонаж не получает этот модификатор.

Две единицы огнестрельного оружия (например, два пистолета) дают модификатор +1 при **встречных проверках в ближнем бою** если персонаж пытается выстрелить в ближнем бою (в упор). Если проверка односторонняя, персонаж не получает этот модификатор. Выстрел делается с одной из рук по его выбору. При стрельбе с дистанции персонаж не получает этот модификатор, стреляет с одной из рук по своему выбору.

Если у персонажей есть соответствующие **трудные** навыки или таланты, они могут получить дополнительные преимущества при использовании оружия в обеих руках (конкретика определяется ведущим или оговаривается в дополнительных правилах).

7.5. Нестандартные действия в бою.

Возможные действия персонажа в бою не ограничены описанными выше стандартными вариантами. В свой ход он может совершить любое действие — попытаться сбежать, перезарядить оружие и т.д. В зависимости от ситуации действие либо считается успешным автоматически, либо ведущим назначается встречная или односторонняя проверка.

Пример 1. Встречная проверка. Попытка бегства.

Персонаж А сражается в ближнем бою с персонажем Б. Б в свой ход бьёт его мечом. А пытается бежать от врага. Ведущий назначает встречную проверку (успешное бегство предполагает то, что А избежал удара противника). Успех действия А определяется по формуле: Скорость (или Тело) + 4dF + модификаторы (если есть). Успех действия Б — по формуле: навык Драка (или Владение мечом) + 4dF + модификаторы. Если А выигрывает проверку — он, естественно, не наносит

повреждений Б, но ему удаётся бежать. Если А проигрывает проверку — ему наносится удар и его попытка бежать прервана (даже если никаких повреждений от этого удара А не получил).

Пример 2. Перезарядка оружия в бою. Односторонние проверки и автоматический успех.

Персонаж А решает перезарядить оружие. Допустим, ему требуется на это 1 ход. В это время персонаж Б стреляет в него. Так как А, занятый перезарядкой, не может ничего противопоставить выстрелу противника (игнорирует его), ведущий назначает Б одностороннюю проверку. Б стреляет в беззащитного противника (см. выше **7.3. Нападение на беззащитного.**). Если Б промахнулся, то А перезарядил своё оружие, так как ему никто не помешал (автоматический успех действия). Если же Б попал в цель, то (даже если выстрел не нанёс урона) ведущий назначает одностороннюю проверку для А, чтобы определить, перезарядил ли А оружие (успел ли до попадания или смог ли после него). Формула этой проверки — навык Стрельба + 4dF + модификаторы (если есть) против установленной ведущим Сложности задачи.

Если бы А требовалось больше ходов для перезарядки оружия (допустим, два) и выстрел попал бы в него на втором ходу, а проверку успешности перезарядки А провалил бы, ему не пришлось бы потом начинать перезарядку заново — одного хода хватило бы для окончания этого действия.

7.6. Нанесение повреждений.

Если один из персонажей нанёс урон другому без проведения каких-либо проверок (например, персонаж вонзил нож в спящего), уровень повреждений определяет ведущий, исходя из ситуации и здравого смысла.

Если проверки проводились и в одного из персонажей попал удар (удар, бросок или выстрел — не суть важно), то, прежде всего, вычисляется Успешность этого удара.

Для этого из значения Успеха действия нанёсшего удар вычитается значение Успеха действия получившего удар (при встречной проверке) либо Сложность задачи (если проверка была односторонней). Получившийся результат и есть Успешность.

Затем вычисляется нанесённый урон.

Если удар нанесён безоружным персонажем или же использовалось оружие, эффективность которого зависит от силы мышц (холодное и метательное оружие, лук и т.п.), то формула такова:

Успешность + модификатор урона + значение качества Сила (или «Тело») у нанёсшего удар — модификатор доспеха у жертвы (если есть) = Урон.

Если эффективность оружия не зависит от силы мышц его владельца (огнестрельное оружие, арбалет), то из формулы устраняется значение качества Сила (или «Тело»):

Успешность + модификатор урона — модификатор доспеха у жертвы (если есть) = Урон.

Таблица соответствия числового значения Урона и уровня повреждений такова:

Таблица 7.

Урон	Повреждения
0 и меньше нуля	отсутствуют
1 и 2	Царапина
3 и 4	Лёгкая рана
5 и 6	Ранение
7 и 8	Тяжёлая рана
9 и больше	Смерть (или состояние при смерти — по усмотрению ведущего)

7.7. Урон от оружия.

В таблицах ниже перечислены общие принципы присвоения модификатора урона разным видам оружия. Конкретика определяется ведущим или оговаривается в дополнительных правилах.

Модификатор урона (МУ) холодного оружия зависит от размеров оружия и от наличия у него острия или же — режущей / рубящей кромки.

Таблица 8. Холодное оружие.

Оружие	За размер	За остроту	МУ
Нет оружия.	—	—	-1
Оружие небольших размеров — маленькая дубинка, кастет и т.п.	0	0	0
Оружие небольших размеров — ножи, кинжалы и т.д.	0	+1	1
Одноручное оружие средних размеров — дубинка, булыжник и т.п.	1	0	1
Одноручное оружие средних размеров —	1	+1	2

короткий меч, топорик, мачете и т.п.			
Одноручное оружие больших размеров — дубина, палица и т.п. или лёгкое двуручное оружие — посох и т.п.	2	0	2
Одноручное оружие больших размеров — широкий меч, топор и т.п. или лёгкое двуручное оружие — копьё и т.п.	2	+1	3
Тяжёлое двуручное оружие — ослоп и т.п.	3	0	3
Тяжёлое двуручное оружие — двуручный меч, секира и т.п.	3	+1	4

У стрелкового оружия тоже есть модификатор урона (МУ).

Таблица 9.

Оружие	**МУ**
Пращи	От 0 до 1.
Луки	От 1 до 2.
Арбалеты	От 1 до 3.
Пистолеты	От 0 до 3.
Ружья, автоматы и т.п.	5 и выше.
Гранатомёты и другое противотанковое оружие	10 и выше.

7.8. Использование щитов.

Щиты дают возможность защититься от удара, выстрела или броска при помощи боевого навыка «Драка» или его разновидности «Щиты». Малый щит даёт

модификатор +1 при защите от холодного оружия и атаки невооружённого противника (модификатор при защите от выстрела / броска отсутствует), щит средних размеров — модификатор +1 в обоих случаях, большой щит даёт модификатор + 2 в обоих случаях.

Таблица 10.

Размер щита	Модификатор щита (МЩ) при защите от холодного оружия и атаки невооружённого противника	Модификатор щита (МЩ) при защите от выстрелов и бросков
Малый	1	0
Средний	1	1
Большой	2	2

Формула для определения значения Успеха при использовании щита:

Навык «Драка» (или «Щиты») + 4dF + модификатор щита (+ другие модификаторы, если они есть).

Атаковать при помощи щита нельзя (возможны исключения из этого правила, их определяет ведущий или они оговариваются в дополнительных правилах).

7.9. Использование доспехов.

У доспехов есть модификатор доспеха (МД).

Таблица 11.

Доспех	МД
Лёгкий, гибкий, неметаллический.	1
Тяжёлый, жёсткий, неметаллический.	2
Металлические доспехи разного веса (и разных типов).	2-4
Доспехи из области научной фантастики.	5 и выше.

— *Неполный и смешанный доспех.* В игромеханическом ядре системы «Древо» по умолчанию нет зональной системы повреждений (детализации зон поражения), но в процессе игры могут встретиться ситуации, когда не всё тело персонажа защищено доспехом или же на разных его частях — разная броня. В этом случае, после того, как персонаж поразил цель (врага в неполном или смешанном доспехе), игрок, управляющий этим персонажем, должен бросить 4dF для определения части тела противника, в которую попал удар (либо бросок / выстрел). **Этот бросок кубиков не является проверкой.**

Таблица 12.

Выпавшее число	Часть тела
-4 и -3	Ноги
-2, -1 и 0	Туловище
1 и 2	Руки
3 и 4	Голова

Естественно, учитывается МД доспеха, который находится на той части тела, в которую попал удар. Если доспеха нет — то нет и МД.

— *Тяжесть доспехов*. Тяжесть доспехов влияет на результативность действий персонажа в бою и при перемещении, если физической силы персонажа не достаточно для того, чтобы компенсировать этот фактор. Таблица ниже поясняет этот аспект.

Таблица 13.

Вес доспеха	Модификатор (штраф) при сражении в ближнем бою с помощью холодного оружия и без оружия, уклонении, использовании щитов, а также — при перемещении в бою и беге / бегстве.	Значение качества «Сила» (или «Тело»), компенсирующее этот модификатор.
Легкий доспех. Вес = 1	-1	0 и выше— полностью отменяет штраф.
Доспех средней тяжести. Вес = 2.	-2	0 — снижает на единицу, 1 и выше— полностью отменяет штраф.
Тяжелый доспех. Вес = 3.	-3	1 — снижает на единицу, 2 и выше — полностью компенсирует.

Влияние тяжести доспехов на результативность действий персонажа в иных ситуациях оговаривается в дополнительных правилах или определяется ведущим.

Таблица выше подразумевает модификаторы за однородный полный или почти полный доспех (на всех частях тела или на всех частях тела, кроме головы). В других случаях штраф снижается на единицу (доспех на туловище и руках / туловище и ногах / ногах и руках), или на две единицы (доспех только на туловище / только на руках / только на ногах). Доспех на голове для определения величины штрафа за тяжесть не учитывается. Падение штрафа до нуля и ниже означает его отмену.

Если доспех смешанный (разнородный — на разных частях тела — разная броня), то берутся значения веса из таблицы выше для каждой части **доспеха** и

вычисляется среднее арифметическое. Результат (если это дробь) округляется в большую сторону. К примеру, если у персонажа на туловище — панцирь (Вес = 3), на руках — кольчужные рукава (Вес = 1), а на ногах — прочные кожаные штаны (Вес = 1), а на голове — шлем (он не учитывается), среднее арифметическое будет (3+1+1) / 3 = 1,6 (приблизительно). После округления в большую сторону результат = 2. Согласно таблице выше, если Вес = 2, то штраф «-2».

7.10. Тактические аспекты боя.

— *Расположение персонажей на поле боя.* Для лучшего понимания ситуации рекомендуется использовать схему боя, рисуемую на листе бумаги — так будет понятнее, кто где находится, против кого можно применять холодное оружие и т.д.

Пример. В ближнем бою сражаются четыре персонажа — А,Б, В и Г. С одной из сторон — А и Б, с другой — В и Г. На схеме это выглядит так:

В Г

А Б

Каждый из персонажей находится в зоне досягаемости оружия ближнего боя у всех остальных. Бой может проходить в виде двух поединков, но возможны и иные варианты. К примеру, А в свой ход вступает в бой с В, Б — тоже с В, В — с А, а Г — тоже с А. В итоге В сражается с А и Б, в то время как А — с В и Г.

— *Перемещение в бою.* На перемещение в бою персонаж тратит определённое количество ходов (конкретику определяет ведущий, исходя из ситуации). Если ему никто не мешает — действие считается успешным. Если кто-то пытается догнать или ударить его — назначается встречная проверка (для определения Успеха действия каждого из её участников 4dF бросаются единожды). В случае, если в перемещающегося стреляют / метают оружие — стрелку / метателю назначается односторонняя проверка (см. выше **7.3. Нападение на беззащитного.**) с увеличенной на 1 Сложностью задачи (так как он стреляет / метает оружие в движущуюся мишень).

Пример. Персонаж А, сражающийся в ближнем бою с персонажем Б, в очередной свой ход пытается переместиться в другое место на поле боя, где в это время дерутся персонажи В и Г. Ведущий говорит, что А потребуется для этого один ход. Персонаж Б пытается помешать А, нанеся ему удар. В этом же раунде персонаж Д стреляет в А. А и Б назначается встречная проверка. Успех действия Б определяется по обычной формуле, а для А формула такова: Скорость (или Тело) + 4dF + модификаторы. Д назначается односторонняя проверка с увеличенной на 1 Сложностью.

Любое попадание в А (даже если оно не нанесло никаких повреждений) останавливает его перемещение. Если Успех действий А и Б равен — то Б не смог ударить А, но и А не смог переместиться в нужное ему место (например, запнулся и упал).

Нужно сказать, что Б вполне мог в качестве ответного действия тоже переместиться туда же, куда перемещался А — А не смог бы ему помешать, так как был занят перемещением.

— *Бегство с поля боя.* Бегство с поля боя происходит аналогично перемещению.Формула для определения Успеха действия убегающего (а также для определения Успеха действия его противника, если он решает не атаковать убегающего врага, а преследовать его) та же самая: Скорость (или Тело) + 4dF + модификаторы.

После успешного начала бегства (то есть, если персонажа никто не догнал / не остановил ударом, броском или выстрелом) в течение определённого количества ходов (устанавливаемого ведущим и зависящим от ситуации — местности, где происходит бой и т.д.) персонаж доступен для атак метательным и стрелковым оружием (то есть для окончательного бегства с поля боя обычно требуется несколько ходов). Если бегущий, но пока ещё доступный для вражеских дистанционных атак персонаж решил остановиться и начать стрелять в ответ, уклоняться от выстрелов, защищаться щитом и т.п. — получится, что он не сбежал, а переместился в другое место на поле боя).

— *Модификаторы за количество противников при перемещении и бегстве.* За каждую дополнительную атаку противника с использованием холодного оружия или без оружия персонаж получает модификатор «-1» при встречной проверке. Если же противник стреляет / метает оружие или пытается догнать персонажа, убегающий не получает за это никаких модификаторов, вне зависимости от количества противников.

Пример. А сражается в ближнем бою с Б, В, Г и Д. А решает бежать. Б в это время пытается ударить А, а В и Д — стреляют в него, а Г — бежит за ним. Для А, Б и Г назначается встречная проверка, при этом А не получает модификаторов — атака в ближнем бою была только одна, а количество преследователей на Успех его действия не влияет. Для В и Д назначаются односторонние проверки с увеличенной на 1 Сложностью — бегущий А не имеет возможности помешать их выстрелам, а им самим от того, что их двое, стрелять легче не становится.

8. Волшебство, псионика, медицина, ремёсла и прочее, здесь не рассмотренное.

Полагаю, что базовых принципов, изложенных выше, вполне достаточно для того, чтобы написать при надобности игромеханику для любых нужных ведущему аспектов модуля / сеттинга. Сам я намерен в дальнейшем писать дополнительные правила, но работу над ядром системы считаю законченной.

01.03.2016

Heathen Uralian